



《不可思议的篮球》中文手册

| | |
|-----------------------|----|
| 1 预防诱发癫痫症 | 4 |
| 2 版权说明 | 4 |
| 3 配置需求 | 4 |
| 4 安装及开始游戏 | 4 |
| 5 游戏介绍 | 5 |
| 6 基本操作 | 5 |
| 7 详细操作(按比赛过程分类) | 5 |
| 8 详细操作指南(以按键划分) | 7 |
| 9 游戏菜单介绍 | 8 |
| 10 主菜单 | 9 |
| 10.1 游戏设置 | 9 |
| 10.1.1 游戏设置 | 9 |
| 10.1.2 图像设置 | 9 |
| 10.1.3 音频设置 | 9 |
| 10.1.4 配置游戏控制器 | 9 |
| 10.1.5 摄像头设置 | 10 |
| 10.2 快速游戏 | 10 |
| 10.2.1 友谊赛 | 10 |
| 10.2.2 暂停菜单 | 15 |
| 10.2.3 1 vs 1 | 16 |
| 10.2.4 3 分明星赛 | 16 |
| 10.2.5 3 分限时赛 | 16 |
| 10.2.6 罚球限时赛 | 16 |
| 10.2.7 连续投篮 | 17 |
| 10.3 事件 | 17 |
| 10.4 预设事件 | 17 |
| 10.4.1 自定义事件 | 17 |
| 10.4.2 事件游戏设置 | 18 |
| 10.4.3 队伍选择 | 18 |
| 10.4.4 事件菜单 | 18 |
| 10.5 训练模式 | 19 |
| 10.5.1 自由训练 | 20 |
| 10.5.2 罚球 | 20 |
| 10.5.3 1 vs 1 | 20 |
| 10.5.4 训练模式暂停菜单 | 20 |
| 10.6 编辑器 | 20 |
| 10.6.1 身份 | 20 |
| 10.6.2 外形 | 21 |
| 10.6.3 技能 | 21 |
| 10.7 附加内容 | 21 |
| 10.7.1 重放 | 21 |
| 10.7.2 名人堂 | 21 |
| 10.7.3 制作组 | 21 |

| | | |
|-------------|------------------|-----------|
| 10.8 | 退出游戏..... | 22 |
|-------------|------------------|-----------|

1 预防诱发癫痫症

一小部分用户可能由于接触某类型的图像，包括间歇性图案或可能出现在游戏里的闪光诱发癫痫症。

即使个人谁有从来没有以前经历任何问题由于到光敏性癫痫或可能掩盖了问题，导致未诊断能力由于视频游戏过程中使用光敏性癫痫发作。

这些问题可能伴有头晕，视力模糊，面部或眼睛抽搐，手臂或腿部痉挛，困惑失神或暂时失去意识。惊厥或损失癫痫症发作所造成的后果包括跌倒或撞击其它物品。如果您发现任何这些症状，请停止进行视频游戏，并立即就医。

你可以通过坐得离屏幕更远，使用较小的屏幕，在灯光充足的房间进行游戏，并且避免在你疲劳困倦时进行游戏来减少癫痫发作的风险。如果你的家人有癫痫症或者光敏症的历史，在进行游戏前请先咨询医生。

2 版权说明

本游戏制作发行及最终解释权归 Idoru S.r.l. 公司所有。

分布及产品销售是对原买受人单独使用并且只能在指定的计算机。未经 Idoru Srl 公司明确书面授权的非复制，重复，销售或以任何其他形式的本产品的分销是被法律严格禁止。

本刊物不得全部或部分转载，或传播，转录，以任何形式或任何其他电子，磁性，光学，化学，人工或其它未经 Idoru Srl 公司书面授权的形式记录在信息系统和记录成任何其他语言或计算机翻译语言。

3 配置需求

游戏最低配置要求如下表所示:

此外，必须安装显卡、声卡的最新驱动以及 DirectX9.0c。

| | 最低配置 | 推荐配置 |
|------|--|---|
| 操作系统 | Windows XP | Windows XP |
| 处理器 | 1,2 Ghz 主频 | 1,8 Ghz 主频或更高 |
| 硬盘空间 | 800 Mb | 800 Mb |
| 内存 | 256 Mb | 512 Mb |
| 显卡 | Accelerated 3D with 64 Mb Direct3D compatIBle | Accelerated 3d with 128 Mb Direct3D compatIBle |
| 声卡 | 无 | Directx compatIBle |
| 输入设备 | 键盘，鼠标 | 键盘，鼠标，手柄 |
| 其他 | CDRom 16x | CDRom 16x |

4 安装及开始游戏

要安装不可思议的篮球 (以下简称 IB) 只需运行安装程序并按照屏幕提示操作即可。

安装完成后会询问您是否更新系统 DirectX 组件，如果您无法确定系统已安装的 DirectX 版本，请选择

继续安装。安装程序会自动更新必要的组件。

5 游戏介绍

Idoru 公司感谢您购买本游戏。

在不可思议篮球里你将有机会带领 18 支中的一支：你可以和你的对手在友谊赛中较量，尝试在一个官方赛事甚至由你自己定义的锦标赛中夺魁，这在自定义锦标赛模式开启后可以做到。

你也可以在训练模式里探索冠军的奥秘，完善比赛技巧，提升长距离投射的命中率又或者改善你的灌篮技术。

你可以使用崭新的编辑器来创造明日的冠军队伍，通过它能设定各方面细微小节。你准备好出场迎接挑战了吗？

6 基本操作

请仔细阅读基本操作：这样你才能体会到游戏的最大乐趣。

进攻 / 防守

暂停：按 **Select** 键

跳球：按 **D** 键起跳

角色移动：方向键 / 手柄摇杆

加速：**R1**

跑动：**R1** + 方向键 / 手柄摇杆

进攻

A 投篮

B 传球

C 上篮

D 扣篮 / 篮板球

R1 转身运球 (连接)

L1 背筐单打

R2 请求掩护

L2 + A, B, C, D (使用[进攻特殊动作](#))

如果你的控制器有摇杆的话，可以更方便的控制角色；否则的话，你可能需要用到4个按键(上下左右)来作出特殊动作。

防守

A 阻碍对手充电

B 夺球

C 换人

D 篮板 / 拦截

R1 Reactive 防守

L1 抢位挡人

L2 + A, B, C, D (使用[防守特殊动作](#))

如果你有开启了的模拟操作系统，那么它们将会用来移动游戏里的玩家；你可以利用四个数字方向键(上，右，下，左)来进行特殊动作。

7 详细操作(按比赛过程分类)

进攻 / 防守

暂停

按 **Select**

跳球

按 **D** 键起跳

角色移动

方向键 / 摇杆

加速

按 **R1** 键

跑动

R1 + 方向键 / 摇杆

捡球

角色移动至球附近后会自动捡球。

特殊动作

按 **L2 + A, B, C, D** (使用游戏手柄可以更好的放出特殊动作, 键盘的话…有点困难。).

取得控球权时可以使用进攻特殊动作, 对手控球时可以放出防守特殊动作。

这2种特殊技巧都需要消耗能量: 下方将会[详细讲解](#)特殊动作相关信息。

进攻动作:

L2 + A: 叠罗汉

由4名无球队员叠罗汉, 并由你控制。你可以在球场中随意移动: 按“传球”后你将接住返回的传球, 并投篮。

注意: 使用叠罗汉后的投篮是必中的。

L2 + B: 空中接力

你的队友中跑位最佳的会跳起: 如果你在恰当时机传球给他, 那他会施展精彩的灌篮。

同时, 空接可以被打断, 如果你在正确时间进行格挡, 防守队员就有机会高高跳起来阻止球被传到灌篮者手上。

L2 + C: 地狱投石车

当你施展投石车时, 你的队友就会部署在发射点: 你将跑向他们, 然后让他们抓住你把你扔向篮筐完成灌篮。

地狱投石车无法被对手打断, 但它的距离有限: 你离篮筐越远, 你施展成功的机会就越小。

L2 + D: 火焰投篮

开启这个技巧后, 你队伍中最重的队员(通常是中锋)会从双手产生火焰: 这是代表他已经准备好的信号。

把球传给他然后投篮: 球会进行华丽的飞行, 而且没有人能阻止它。

如果你在施展这个技巧时, 球恰好在你的中锋手上, 那么他必须把球传出, 当回传给他后才能进行投篮。

防守动作:

L2 + A, B, C, D: 超强盒子

这个动作会让你创造一个红宝石盒子来保护篮筐。只有火焰投篮才能破坏它。

进攻 (持球状态)

除非特别指出, 否则“按下”表示长按某个键。

传球

按 **B**. 会把球传给持球者面对方向上最近的队友。

投篮

当你按 **A** 键时, 你的球员会跳起, 当你松开按键, 他会投篮。尝试在他到达最高点时松手会增加你命中的几率。

记住: 当你跳起来准备投篮时, 你可以通过按 **B** 变为传球。(在不松开 **A** 的时候)

佯射

轻按 **A** 键。

罚球

第一次按 **A** 键会停止横轴指针, 第二次按会停止纵轴指针。松手后投篮。

上篮

按 **C**.

灌篮

按 **D**.

背对篮筐

按 **L1**. 当你松开按键, 选手会转回面向篮筐。

重要提示: 你无法在背对篮筐的时候同时使用加速。

急转身运球面对篮框

当背对篮筐时，松开 L1 键同时按下方向键。

转身

连续快按 R1 键两次。

呼叫卡位

按下 R2 键。被控制的队员会呼叫离他最近的大个子队友进行卡位。

在队友进行卡位前再次按键不会有任何影响。卡位后再次按键，那么最近的队友(很可能还是之前那位)会在新位置进行卡位。

防守

盖帽

按 D 键进行盖帽。

抢篮板

按 D 键抢篮板。

成功卡位

在投篮后按下 L1 键来进行卡位。你的选手会跑到球和对手之间，阻止对方跳起抢篮板。

偷球

当你靠近对手时按 B 键可尝试偷球。

积极防守

1 键会让你控制的选手进行防守(张开双臂双腿).这会让选手更加积极于防守。

造犯规

如果对手球员还没有投篮，那么按 A：你的选手会走到合适位置，面向进攻球员，尝试制造对方冲撞犯规。

切换球员

按下 C 键时玩家会由当前控制的防守队员切换到离球最近而且没有被其他玩家控制的球员。

如果按下 C 键时你已经在控制离球最近的队员，那么就会把你切换到第二远的。

8 详细操作指南(以按键划分)

进攻 / 防守

暂停: 按 Select

跳球: 按 D 起跳

移动选手: 方向键 / 摇杆

加速: R1

跑: R1 + 方向键 / 摇杆

捡球: 把选手移动到球前面，他会自动捡起。

特殊动作: L2 + A, B, C, D.

一共有 4 种进攻特殊动作和 1 种防守特殊动作。

进攻 (持球)

A 键

轻按: 佯射

普通按: 投篮

当你按 A 键时，你的球员会跳起，当你松开按键，他会投篮。尝试在他到达最高点时松手会增加你命中的几率。

记住：当你跳起来准备投篮时，你可以通过按 B 变为传球。(在不松开 A 的时候)

普通按+普通按: 罚球

第一次按 A 键会停止横轴指针，第二次按会停止纵轴指针。松手后投篮。

B 键

普通按: 传球

如果传球时接球的队友正处于合适的位置和高度, 那么他自动作一次空中接力。

C键

普通按: 上篮

D键

普通按: 灌篮

R1键

连续快按两次: 转身

L1键

长按: 背对篮筐

按 L1. 当你松开按键, 选手会转回面向篮筐。

重要提示: 你无法在背对篮筐的时候同时使用加速。

R2键

按一下: 呼叫卡位。

被控制的队员会呼叫离他最近的大个子队友卡位。

在队友进行卡位前再次按键不会有任何影响。

卡位后再次按键, 那么最近的队友(很可能还是之前那位)会在新位置进行卡位。

L2键

普通按 + A, B, C, D: 特殊进攻动作

L2 + A: Tower

L2 + B: 空接

L2 + C: 地狱投石车

L2 + D: 火焰投篮

防守

A键

普通按: 造犯规

你的选手会走到合适位置, 面向进攻球员, 尝试制造对方冲撞犯规。

B键

普通按: 偷球

尝试偷球

C键

普通按: 切换球员

按下 C 键时玩家会由当前控制的防守队员切换到离球最近而且没有被其他玩家控制的球员。

如果按下 C 键时你已经在控制离球最近的队员, 那么就会把你切换到第二远的。

D键

普通按: 盖帽/抢篮板

视乎球的状态(被对手控制还是滞空中), 你的选手会尝试封盖对方的投篮或者跳起抢篮板。

R1键

长按: 积极防守

在防守时按下 R1 键会让你控制的选手进行防守(张开双臂双腿). 这会让选手更加积极于防守。

L1键

长按: 成功卡位

在投篮后按下 L1 键来进行卡位。你的选手会跑到球和对手之间, 阻止对方跳起抢篮板。

L2键

普通按 + A, B, C, D: 进行特殊防守动作

这个动作会让你创造一个红宝石盒子来保护篮筐。只有火焰投篮才能破坏它。

9 游戏菜单介绍

不可思议篮球的菜单可以用鼠标，键盘或者手柄来浏览。

当使用键盘或者手柄时，你能通过按 **A/Start** 键和 **B/Select** 键来把菜单滚上，滚下。他们可以在“选项-设置控制模式”中设置。

对键盘来说，以下是其默认设置：

A - 按键 A, Start - 回车, B - 按键 S, Select - Esc.

对手柄来说，没有类似的默认设置，键位绑定取决于不同类型的手柄。

使用鼠标时，你可以通过单击图标来选择(当你面对一个图标菜单时)或者按那些在屏幕底部指引你的按键。

10 主菜单

10.1 游戏设置

可以在游戏设置菜单中更改 **IB** 的相关设置。

10.1.1 游戏设置

游戏难度: 低、中、高。

小节时间: 更改小节游戏时间，可改为 2—5 分钟。

开启过场动画: 如果你把它设置为“不”，那么你就不会看到开场和每节比赛结束时的动画。

篮球标记: 切换游戏中篮球显式标志。

10.1.2 图像设置

你可以在这里根据你的电脑调节游戏的细节等级。如果遇到游戏速度严重下降，我们建议你把特效选项一个一个关闭(或降低某个设定值)，直到你获得一个流畅的游戏速度。

分辨率: 你可以根据屏幕设置其最佳的分辨率。选项里会提示每个分辨率的长宽比。

阴影: 可以设置为“无”，“中等”，“高”。

光影反射: 可以设置为“无”，“中等”，“高”。

选手细节: 可以设置为“无”，“中等”，“高”。

裁判细节: 可以设置为“无”，“中等”，“高”。

场外人数: 从 0 至 20.数值越大，显示的场外观众数目越高。

显示效果: CPU 关闭，关闭，中等的，高级的。默认设置为“关闭”。

“CPU 关闭”意味着“关闭”图形输出，但此举会加重电脑的工作量：这仅仅是一个选择以防某些参数而导致图像成形出问题（这种情况的发生仅可能来源于某些笔记本电脑上安装的显卡）。

各向异性过滤: 基于显卡，它的可选取范围从“NO”到最大值。随着参数值的上升，画面品质变得更出色。

反锯齿现象: 基于显卡，它的可选取范围从“NO”到最大值。在游戏中或是菜单中，设定的参数值越高，所有图形边缘会越发精细。

10.1.3 音频设置

全局音量: 调整所有外设的输出音量。它可以按比例同时降低或者升高以下其它次级选项的音量。

背景音乐: 调整在菜单时的背景音乐的音量大小。

菜单音量: 调节菜单按键的音效音量大小。

环境音量: 调整观众欢呼加油的音量大小。

游戏音效: 调整游戏音效音量，比如篮球碰到场地的声音。

解说音量: 调整解说员音量大小。

10.1.4 配置游戏控制器

设置好你的控制器让你能更好施展出不可思议篮球提供给你的动作是十分重要的。

把滑动条向左或向右移动来选择你想要使用的控制器。按“下”进入控制列表。按 **A** 键或 **Start** 键来取消之

前的键位绑定，然后按下你想要的键进行绑定。

Select 和 Start 键在你的键盘上被绑定为 Esc 键和回车键，这个绑定是不可更改的，就像你手柄上的四个方向键一样。

10.1.5 摄像头设置

摄像机类型: 两个选项：侧面，从底线起。

距离: 近，中等，远。

自动重放: 在游戏进行中，大部分精彩的动作会以慢镜头重放：这个选项是用来关闭开启该功能。

重要提示: 即使你选择“不”，全场比赛的精彩镜头依然会被保存并在比赛后重放。

10.2 快速游戏

你可以从几个不同的类型中选择一种来进行快速游戏。

10.2.1 友谊赛

友谊赛的图标可以让你直接进行一场友谊赛，在选取这个选项后，你会进入到“选择队伍与控制器”界面。

10.2.1.1 球队及控制方

利用控制器的左/右键来选边：在左边则成为主场球队，右边则是客场作战。

利用上下键来挑选队伍，当你选中你想使用的队伍时，按 A 键来确认并进入到场地选择界面。

10.2.1.2 选择球场

你会发现主场球队的球馆已经被选中，但你仍然可以利用左/右键来挑选你想要进行比赛的场地。

类似地，你可以设定游戏难度以及每节比赛的时间。

重要提示:

即使你已经在游戏设置菜单设置了不同的游戏长度和难度，那么比赛时会采用的仍旧是你刚在赛前的设置。在选择完后，按 A 键来确定并进入到球队管理菜单。

10.2.1.3 球队管理

现在让我们来看看显示在屏幕上的信息。

球场

这个图展示了场上球员的站位以及我们为他们分配的位置。



这个圆对应着球员在场上的位置，圆内的数字(1 至 5)对应着场上的 5 个位置。

球员的球衣号码会被显示在圆形的底下

当指针指向某名先发队员时，与其对应的圆球会震动，变换它的角度。

球员信息

屏幕上的这部分内容提供了一些指针指着的球员的基本信息。

技术特征

球员技术特点的概括：2 分(2 pt.)，3 分(3 pt.)，助攻(AST)，篮板(REB)，盖帽(BLO)，盗球(STL)。

在图形和数字表示下，能量栏和最终值会重新开始计算球员的初始技术状态（等级从 1 到 100 不等）

球员名单

球员名单有 4 栏，从左到右，分别代表：

1. 角色

先发球员会有一个彩色的底色，让你对球员场上所在位置一目了然。

角色属性有四种：组织核心 (P)，后卫 (G)，前锋(A)，中锋 (C)。

2. 球衣号码

3. 球员的姓

4. 耐力槽

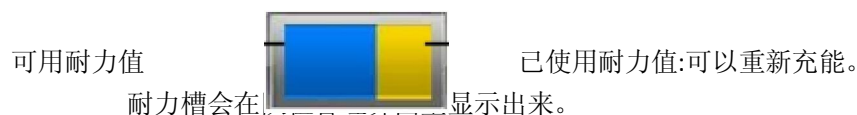
移动列表上的指针，界面会展示出被指的球员的各项关于技术和身体上的统计数据。

耐力是你的球员对抗疲劳的指标。

耐力值在比赛开始的时候达到最大值，在比赛中随着你使用加速而下降，还有其它对身体要求较高的如加速或者侵略性防守也会导致耐力下降。

身体状态同时也会受到心理影响：如果你做出了一些异常精彩或者有效的动作（例如盖帽），你会看到你的队员恢复部分耐力。

疲劳度和上场时间密切相关，你的球员在场上呆得越久，他就越疲劳。你可以利用暂停来把耐力槽恢复至最大值。



10.2.1.3.1 比较两个球员

若要比较两名球员的属性：

- 用 C 键选择一名球员：这名球员将会被黄色加亮。
- 同时，你队伍里的其他球员会被绿色加亮：他们是你所选球员的同位置上的替补（如果你所选的球员是一名先发队员，那么这条规则就不适用，此时会根据所选球员场上的位置来选择。）
- 现在可以随意移动你的指针：你所选球员的数据会被固定，但是会根据你指针所指球员进行简单的对比。

10.2.1.3.2 在名单上交换两名球员

若要交换两名球员：

- 用 C 键选择一名球员。
- 移动指针到你想要交换的球员处，再按一次 C 键，那么这两名球员就会交换位置。
- 当你对着被选择球员再按一次 C 键，你会取消对他的选择。
- 注：在替补名单和场上名单上交换球员只会改变他们的顺序。然而，如果交换的两名球员都是先发队员，那么将会改变他们场上的角色。当你查看菜单栏里的场上名单时会看到这个改变。
- 当你完成选择后，按 A 键返回菜单。

10.2.1.4 “不可思议的篮球”里的规则

每个犯规都会被判罚球：非投篮时犯规为 1 个罚球，投篮时的犯规为 2 或 3 个罚球。

犯规次数并不会累积到球员火队伍上：所以没有离场或者驱逐等处罚。

10.2.1.5 特殊动作条

在不可思议的篮球里，你有机会施展一些特殊技巧，称为“特殊动作”。



特殊动作条;此时它几乎是空的。

每个特殊动作有不同的效果，同时需要不同数量的能量来施展：你可以在游戏界面通过查看特殊动作条来看看你的队伍有多少能量。

以下为每个特殊动作需要消耗的能量

特殊进攻动作

叠罗汉: 15 能量

空中接力: 30 能量 (一格能量槽)

地狱投石车: 60 能量 (两格能量槽)

| 增加能量栏 | 减少能量栏 |
|---------------|--------|
| 完成盖帽 | 被盖帽 |
| 成功盗球 | 灌篮被封盖 |
| 灌篮 | 犯规 |
| 精彩投篮（不使用超级步伐） | 24秒违例 |
| 连续投篮进球 | 连续投篮不进 |
| 暂停时间 | |

火焰投篮: 整条能量槽 (三格能量槽)

特殊防守动作

超强盒子: 整条能量槽 (三格能量槽)

该表列出游戏中进行哪些动作会增加/减少能量值:

10.2.1.6 能量提升

游戏里一共有三种类型的能量提升：通用型，进攻型，防守型。

10.2.1.6.1 通用型

它们处于球场上，能用于进攻或者防守。



“充能”



"传送"

充能

一旦超级步伐栏能量补充完毕，可以在短短几秒间就能轻而易举的夺回对方手中的球。

传送

这是一把双刃剑，记得留意传送出口的位置。

10.2.1.6.2 得分

分数能量提升能够直接或间接影响比赛中的比分。



"x2"



"x3"



"侮辱加伤害"



"反转"

x2: 使得你的下一次得分乘以二。

x3: 使得你的下一次得分乘以三。

侮辱加伤害: 你的对手会被扣除你下一次得分的分数。

反转: 它会交换两队的分数。要使它生效，你必须在不使用特殊动作的情况下投进一个三分球(这个三分球不会算入你的得分，它会被反转消耗掉)。

如果你在投三分的时候被犯规，那么在接下来的三个罚球中，只要你投进了，就会使反转生效。

10.2.1.6.3 进攻

它们会暂时性为捡到它们的队员提升进攻能力，同一时间只能有一个球员拥有。



"加速鞋"



"跳跃"

加速鞋: 在一段时间内提升该球员 50%的速度。

跳跃: 它能让你在三分区也能灌篮。

10.2.1.6.4 防守

它们给予激活它们的球员或其球队独特的防守能力。

墙: 增加捡起它的球员的灌篮和偷球能力。

铁盒: 它对会激活它的球队的篮筐增加一层防御，但会被特殊攻击动作打破。



“墙”



“铁盒”

10.2.1.7 游戏界面

如果持球者在某一方面有出众能力(某项属性达到 85/90 或更高)，他会被一个图标高亮标注。在多人游戏里，每个队伍中被控制的球员都同样会有图标标注。

以下是各属性相关的图标：



"2 分球"



"3 分球"



"篮板"



"偷球"



"助攻"



"盖帽"



"力量"



"速度"

10.2.2 暂停菜单

一场比赛由热身和球员进场开始（如果你在“游戏设置”里设定了“开启过场动画”选项为“不，那么比赛会直接从中线跳球开始”）：如果你想马上开始比赛，你可以按 A 键。

开始游戏后，按 Select 键暂停并进入暂停菜单。

此时显示在你屏幕的选项有：

返回游戏

返回游戏界面。

主场暂停 / 客场暂停

按 A 可以使用一次暂停。假如根据规则你可以暂停，那么你会看见你的可用暂停数减一，当你回到游戏后，比赛就会进入暂停阶段。

暂停选项在暂停期间以及暂停数为零时不可选择。

当你申请暂停后，你不能撤回它。

队伍管理

这个选项让你进入到 队伍管理。

统计

这个选项让你进入统计面板。你可以通过拉动滚动条来查看队伍或单个球员的表现(某单节或整场比赛)。

控制列表

让你查看游戏控制列表。

提示:但你不能在这里更改它们的设置：你可以在“选项-设置控制器”中进行调整。

游戏设置

直接进入 游戏设置菜单。

重放

它支持倒带，回放和保存最后十秒的比赛片段。



提示: 放大，缩小，围着对象旋绕和改变摄像机对象只有当你把“改变摄像机”设为“自由”时才会有效。

结束比赛

结束比赛并返回到主菜单。如果你是在事件模式同时决定在结束前就终止游戏，那么你的队伍会被判以 0-20 败北。

记住：在游戏结束时，全场最佳精华会自动重放：按 Select 键可以进入“结束比赛”菜单，这类似于暂停菜单，唯一区别是去掉了与比赛相关的选项(例如暂停)。

在看完了有关友谊赛的细节后，现在再来看看“快速游戏”下面的其它分支。

10.2.3 1 vs 1

这个模式能让你和一名对手进行 1 vs 1 比赛。在设定了一些选项和选择了球场后，你会被要求挑选“蓝脚”或“红手”运动衫。然后你会进入球员选择画面，这里你可以选择你想要的球员(假如你是和电脑玩，你还可以选择对手的球员)。

一对一是在半个篮球场进行的：假如你在三分区内偷到对方的球，你必须把球运出三分区才能进行进攻。

游戏界面会通过蓝色和红色的进攻状态(表示可能和不可能)来提醒你是否有进攻权：在没权进攻时进行投篮会被视为违例，会强制要求交换球权。

10.2.4 3 分明星赛

在 60 秒时间内在 5 个不同位置，每个位置投 5 个 3 分球。每个位置的第五个球叫做“金钱球”，它的分值是普通球的两倍，通常会在比赛里有决定性作用。

10.2.5 3 分限时赛

在 5 个不同位置投篮，每个位置限时 15 秒，球数不限。尽量在你的投篮数和命中率之间选择一个最大化的平衡。同时，每 4 个球后的一个球被称为“加分球”，它的得分是普通球的 2 到 4 倍(随机决定，两选手之间的随机系统相互独立)。

10.2.6 罚球限时赛

在 60 秒内尽可能多投进罚球。这个模式同样具有加分系统，加分球的分值是普通球的 2 到 5 倍(随机决定，两选手之间的随机系统相互独立)。

10.2.7 连续投篮

你可以投无限的球来收集大量的得分——只要你不射失的话：当你射失后，你就没有机会再投球。

10.3 事件

在这个选项中你可以选择进行一个自定义的事件或者一个预先设定好的比赛：不可思议杯，锦标赛(循环赛加淘汰赛)，三分事件（明星赛和限时赛），罚球赛（限时赛和连续赛）

10.4 预设事件

对于六个预设事件（不可思议杯，锦标赛和四个投篮比赛），其模式设定是一样的。

当选择好你要进行的事件后，你会进入到存档选择界面。

每个事件都有六个独立存档可供储存。

要想开始一个新事件，你可以用过按 **A** 键寻去一个空存档用来存储事件的相关数据。

如果想继续某个已经开始的锦标赛，你可以按 **A** 键来选取对应的存档；按 **C** 键则删除该存档。

10.4.1 自定义事件

自定义事件的存档选择界面和预设事件的是非常相似：你可以在侧栏选择你想要玩的锦标赛的类型，然后用向下的箭头选择你的存档。

当你第一次进入时这里没有任何类型的锦标赛，很显然地，你会被要求创建一个新的锦标赛，你需要设定它的名字以及参与的队伍数。

当你设定好后你会进入到“新模板”菜单

制定新模式的方法十分简单：你的锦标赛是由一到四各阶段组成，每个阶段有两种类型可供选择：循环赛和淘汰赛。

循环赛：这是一种经典的锦标赛类型。你可以设定所有队伍是否分成若干小组，每个小组又有多少队。如果你不想分组，那么选择“1”组。否则的话，请选择你需要的小组数量。你会发现系统会自动剔除某些组合，例如一个小组不足三队的情况。

在设定循环赛的时间表时，你可以设定每轮有多少队比赛，以及队伍间的较量是一盘过还是分主客场两回合。

淘汰赛：通过 1,3,5 场直接淘汰比赛选出最好的一队。

直接淘汰赛意味着可参赛队伍的数量会被自动决定：每一轮都会有一半的队伍晋身下一轮。

因此淘汰赛不能用于奇数队的情况、

锦标赛的创建

制定一个锦标赛并不困难：在侧栏选择第一轮比赛的类型，然后调整好各个必需的参数。按 **A** 键来确认并进入下一阶段。当某轮会决出剩下一支队伍时，锦标赛就会终止，而该队伍也会成为锦标赛的胜者。

你可以拥有最多四个阶段，而到了第四阶段，最后剩下的队伍必需只有一队。**AI** 不会允许你设定一个违反此规则的锦标赛。

当你设定好一个最终会剩下一队的锦标赛，系统会识别它并告诉你这个事件已经被成功创建：选择“OK”你会回到自定义事件选择界面，这时你就可以选择你刚创建的锦标赛。

无论任何时候，如果你想终止创建，只需要按 **B** 键。

10.4.2 事件游戏设置

在选择了你的锦标赛(预设或者自定义)的存档后，你可以选择难度和每节比赛的长度：这些游戏设置会持续在整个赛事中。

这个界面有三个附加选项：队伍管理帮助，过场动画和显示球位置。这些选项是在菜单 - 游戏设置里设定，在这里不能调整。你可以在事件中的任一场比赛的暂停菜单里设定。

10.4.3 队伍选择

在设定完难度和长度后，无论你选择的是预设还是自定义锦标赛，你需要选择队伍。

你可以通过指针移动到你想要的队伍的 Logo 处，然后按 C 键来选择它是由人类玩家控制，由电脑管理(CPU)，又或者排除出锦标赛(无图标)

当你按下 A 键确认了那些关键队伍后，系统会随机选取需要的队伍参加锦标赛，你需要再一次按 A 键回到事件菜单。

10.4.3.1 附加球队

在游戏一开始只有八支队伍可供选择。

下面有一个表格，列出要使用其余 10 支队伍的解锁条件。

| 球队 | 解锁条件 |
|------|---|
| 附加1 | “低级”难度下赢得不可思议杯赛 |
| 附加2 | “中级”难度下赢得不可思议杯赛 |
| 附加3 | “高级”难度下赢得不可思议杯赛 |
| 附加4 | “低级”难度下赢得冠军赛 |
| 附加5 | “中级”难度下赢得冠军赛 |
| 附加6 | “高级”难度下赢得冠军赛 |
| 附加7 | 完成训练模式需要条件：75%的投篮命中率，至少10个二分之一球，10个三分球，以及15次罚球。（关于完成二分之一球和三分球目标的补充，你无须在同一场比赛，或是使用同一个球员，或在同一个赛季中完成。） |
| 附加8 | 对阵电脑首胜：高级难度，时长4分钟，至少赢5分 |
| 附加9 | 赢得两次罚球锦标赛，中级难度或高级难度 |
| 附加10 | 赢得两次三分球锦标赛，中级难度或高级难度 |

10.4.4 事件菜单

事件菜单同时对应着自定义和预设锦标赛，它包含六个选项：开始游戏，队伍管理，战绩，结果，保存事件，个人战绩

10.4.4.1 开始游戏

这个菜单让你能够开始或者模拟某场日期表中的比赛。

在设定好参数，会进入下一个菜单：接下来出现的界面和前面单人游戏时的“友谊赛”部分的一样。

当游戏设置都设定好后，你可以选择“开始比赛”或者“模拟”：如果你选择后者，你会马上看到电脑模拟出来的比赛结果。

提示：如前面说过，在一个赛事中半途放弃某场比赛会被以 0 比 20 判负。

10.4.4.2 队伍管理

从这里你可以在队伍管理选项里的“赛前”菜单进入到你为锦标赛准备的阵容。在比赛前和比赛期间你都可以随意进入这里来管理你的阵容，唯一区别是改动只会在比赛结束后才能生效。

在球员的姓的旁边，你可以看见他当前赛季的统计数据，它们分别是：

- 得分;
- 出场时间;
- 犯规次数（犯与被侵犯）;
- 2 分球，3 分球和罚球（投进次数，投篮次数，命中率）
- 篮板（进攻，防守，总数）;
- 封盖和被封盖;
- 失误和偷球;
- 助攻.

10.4.4.3 排名

显示直到上一场比赛为止的排名，并显示胜负和以及篮板差等数据。

在位置的旁边你会看到一个小图标，它根据你昨天的表现显示该队伍是上升，下降或者原地踏步。

10.4.4.4 结果

允许你查询包括当前阶段已经比过的比赛以及之前所有阶段比赛的结果。

10.4.4.5 保存事件

这个选项让你保存当前锦标赛的进度。

10.4.4.6 个人排名

显示锦标赛目前为止球员的一个总体发挥的排名，要考虑的属性包括：得分，进攻防守篮板，助攻，盗球，失误和封盖。

10.5 训练模式

训练模式提供三种不同的训练方法：自由训练，自由投球，1 vs 1.

10.5.1 自由训练

在这种情况下你可以选择一支队伍并利用整个场地训练以提高球员技术。

在训练中你可以通过按 **R2** 键来切换你想要控制的队员。

游戏界面允许你随时随地掌控投篮命中率，胜场百分比以及总得分。

10.5.2 罚球

你可以用这个选项来提高你罚球的技巧。在选择了队伍和球馆后，你会站到罚球线前操作你想训练的球员，你可以用 **R2** 键来换人。

罚球时，第一次按 **A** 键会停止横轴指针，第二次按会停止纵轴指针。松手后投篮。

游戏界面会显示你的命中球数/失败球数。

10.5.3 1 vs 1

它允许你和特定的某名对手训练:自定义选项和 **1 vs 1** 比赛相同。

10.5.4 训练模式暂停菜单

训练模式里的暂停菜单可以用 **Select** 键来打开。

将会出现的可用选项有:

10.5.4.1 返回游戏

回到游戏当中去。

10.5.4.2 重放

回看训练模式里的最后 **10** 秒，训练模式里无法保存回放。

10.5.4.3 选项

进入选项中。

10.5.4.4 重设分数

把训练模式里的相关统计统一清零。如果当前已经为零，则该选项无效。

10.5.4.5 退出训练模式

退出比赛并返回到训练模式的选择菜单。

10.6 编辑器

该模式允许你改变游戏里的运动员的某些细节。你会看到球员列表，他们按照队伍和位置排列：把指针移到你想改动的球员处，按 **A** 键开始。

10.6.1 身份

这里你可以设置球衣名字，球衣号码以及惯用手。

按 **C** 键可以随机改变球员外表，如果你满意刚生成的样子，你可以再按一次 **C** 键。值得一提的是，在下一个菜单你就可以自己动手设置球员外表的每一个细节

L1 键和 **R1** 键在这里以及下面提到的菜单里，都能旋转球员的模型，帮助你观察你作出的改动。

10.6.2 外形

在这个界面里你可以设置你的球员外表和样貌上的每个细节。在侧栏处你可以选择你想要自定义的部分。

如之前所说，你的所有改动将会即时生效，你可以通过菜单右边的三维模型观察到你的改动。

10.6.3 技能

这个界面显示球员的所有技能，它们是不可更改的。

如果你通过身份菜单创建了一个大个子（又高又重），你会发现一个画着二头肌的图标出现在菜单处，这是用来表示身体条件出众的球员。

10.7 附加内容

10.7.1 重放

在重放菜单中保存着比赛视频，前提是你有保存过。按 **A** 键播放，**C** 键删除录像。

10.7.2 名人堂

名人堂中记载了游戏中十佳得分排名情况。

如果你能刷新比分，你的名字将同样出现在这里。

10.7.3 制作组

可以在制作组菜单或下方列表中查看 **IB** 的制作团队：

游戏制作发行

Idoru S.r.l.

www.idoru.it

猛犸汉化组荣誉呈献

汉化人员

翻译：暗之忆

攻略翻译：JarszmlovesST MisterZ

校对：歪歪乐 暗之忆

技术：歪歪乐（特邀技术）

统筹：summer/kf

动作采样

主设计

Luca Busano

程序设计

3D 引擎与动画

Antonino Perricone

A.I. 和游戏操控

Paolo Fosser

Diego Zamprogno

用户界面

Alberto Gasparin

Oronzo Danilo Panaro

音效引擎

Diego Zamprogno

图形设计

首席美工

Paolo Calloni

3D 美工和动画 i

Umberto Peroni

2D 美工

Mauro Peroni

音效设计

音效指导/声音设计

Davide Pensato

测试

Alberto Gasparin

特别鸣谢

Project Manager

Paolo Giacomello

Animazioni Motion Capture

Motion capture data provided under license by hOuse of mOves.

© 1998-2004 House of Moves, Inc. All Rights Reserved.

10.8 退出游戏

退出不可思议的篮球.